LA REVISTA DE LA GENERACIÓN DE 8 Y 16 BITS

Replay®

N21

ISSN 2545-739X · AÑO 4 · NÚMERO 21
MARZO 2020 · ARGENTINA $150





REVISTAREPLAY.COM.AR





PlayZone

De adolescente tuve mi propia revista de videojuegos. Se llamaba *PlayZone* y estaba dedicada a la PSX. Hecha en Paint y Word con más ganas que talento, era, a decir verdad, una copia inconsciente de la *Club PlayStation*, mi revista favorita de aquel entonces. Con tiempo y dedicación, diseñaba las tapas, elegía qué juegos aparecían y escribía las notas. Lo curioso es que jamás le mostraba la revista a nadie. La hacía solo para mí.

Dos razones me llevaron a crearla. La primera fue que casi nunca tuve amigos gamers, y entonces, al hacer una revista, expresaba digitalmente lo que no podía verbalmente con otros jugadores. La segunda es que fue en mi adolescencia cuando, tardíamente, descubrí las publicaciones del género. Y como desde entonces siempre flasheé con escribir en alguna, teniendo la mía al menos me sacaba las ganas.

PlayZone se mantuvo en el rígido de mi Pentium II por 3 años, con casi 40 números. Y puedo asegurar que hacer cada uno de ellos fue una gran satisfacción. Hoy, la satisfacción la tengo al escribir acá, con personas copadas y talentosas, de quienes aprendo constantemente. Me encantan los juegos clásicos, pero igual debo trabajar e investigar para ofrecer las notas que el equipo pretende y que los lectores disfrutan, aunque esa tarea la encaro con muchas ganas. Las mismas con las que, hace casi 20 años, hacía *PlayZone*.

▶ CHRISTIAN GULISANO

equipo Replay | Año 4 · Nº21
FUNDADA EN OCTUBRE DE 2016 POR CARLOS MAIDANA Y JUAN IGNACIO PAPALEO · SEGUNDA ÉPOCA · Marzo 2020

Diseño y dirección: Juan Ignacio Papaleo **Editor:** Ezequiel Vila **Jefe de redacción:** Sergio Andrés Rondán **Redactores:** Carlos Andrés Maidana, Christian Gulisano, Enrique D. Fernández, gBot
Corrección: Hernán Moreno **Retoque digital:** Romina Tosun.

Esta edición se terminó de imprimir en el mes de marzo de 2020.

REVISTAREPLAY.COM.AR













Nuestras redes sociales las administra:
cemece.com.ar

Nuestros videos son producción de *Replay* junto a:
bocha-tv.net

UNA NOVELA VISUAL EN FORMATO PUZZLE

En la última Exposición de Videojuegos Argentina (EVA) conocimos el Evan's Remains, un juego que mezcla los puzzles para meternos dentro de una novela visual.

POR SERGIO ANDRÉS RONDÁN



Los puzzles nunca fueron un género que me llamara demasiado la atención. Resolverlos por el simple hecho de superarlos nunca terminaba de convencerme. Pese a eso, el género siempre estuvo presente en muchos otros juegos que he jugado, porque son un recurso recurrente en casi cualquier título que proponga un desafío al jugador. En *Evan's Remains*, el juego creado por Matías Schmied, la mecánica de los puzzles es simplemente una excusa para hacer avanzar una hermosa visual novel.

En el juego, encarnamos a la misteriosa Dysis, quien aterriza en una extraña isla del Pacífico en búsqueda de Evan, un muchacho prodigio cuyo último paradero conocido es ese extraño pedazo de tierra flotante. A partir de aquí nuestra protagonista se la pasará saltando entre intrincadas plataformas y recorriendo bellísimos escenarios que ofrecen el más hermoso pixel art que se pueda encontrar. En este sentido, los personajes, los fondos y los escenarios tienen un nivel de detalle digno de las últimas grandes obras de la era de los 16 bits. "A la hora del pixel art, la saga de *Earthbound* fue una de las inspiraciones más fuertes. También tomé inspiración de otros medios ajenos a los videojuegos, como las series y el animé", cuenta Matías. Este último punto es bastante obvio en aquellos momentos en que los personajes dialogan y aparecen sus rostros, las típicas caritas del animé se hacen presentes.

Con relación al gameplay, *Evan's Remains* nos plantea una serie de desafíos en puzzles que hacen avanzar la trama, llevando a nuestra enigmática protagonista a través de esta extraña isla donde unos tótems guardan mensajes en clave que nos servirán para comprender por qué el genio de Evan se recluyó allí. Para esto, Dysis se encontrará con otros personajes, tan extraños como ella, que irán ampliando la trama y generando situaciones que servirán de motor para motivar aún más al jugador, sobre todo a aquellos no tan familiarizados con los puzzles. Porque si algo tiene *Evan's Remains*, es una historia intrigante e inmersiva, en la que inevitablemente querés saber qué carajos es lo que está pasando, y para eso vas a tener que romperte la cabeza con algunos puzzles. Pero, si la cosa se pone peluda, siempre se pueden saltear. En este sentido, mientras lo jugaba, recordaba mucho un clásico de las visual novels, el *Snatcher* de Kojima. Allí, al igual que en el *Evan's*, todas las mecánicas de juego son simples excusas que se ponen al servicio de una historia a contar.

Esta fusión de puzzle con visual novel tiene mucho que ver con la idea que Matías tiene sobre los juegos: "Lo que más me gusta de cualquier obra (juegos, libros, películas o cómics) es disfrutar de su historia y sus personajes. No me sale hacer juegos que no estén contando algo, que no tengan personajes luchando por algo. Siempre hago cosas con mucha carga narrativa. Con *Evan's Remains*, sabía que quería contar una historia, y como cuando recién estaba empezando el proyecto me encontraba bastante fascinado por el diseño de puzzles, decidí hacer algo que mezclara ambas cosas".

EVAN'S REMAINS TIENE PAUTADA SU FECHA DE LANZAMIENTO PARA MAYO. PUEDEN BAJARSE LA DEMO DESDE ESTE LINK: MAITAN69.ITCH.IO/EVANS-REMAINS.

UN RESCATE A MEDIAS

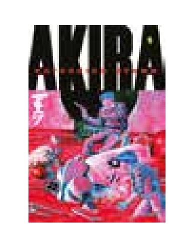
Finalmente salió a la luz el desaparecido juego de Akira para Sega con el que alguna vez nos comimos el amague.

▶ POR ENRIQUE D. FERNÁNDEZ

Seguramente pocos lo recuerden, pero allá por 1995 la gente de Sega casi llega a editar un juego basado en la versión cinematográfica de *Akira*, el revolucionario manga de Katsuhiro Otomo que le voló la peluca a toda una generación con aquella aventura distópica que combinaba pandilleros adolescentes, conspiraciones políticas, persecuciones motorizadas, experimentos con telépatas y tantas otras yerbas del cyberpunk.

El proyecto, que estaba siendo desarrollado por la gente de Black Pearl Software con la bendición del mismísimo Otomo, fue cancelado durante su gestación y nunca llegó a concretarse. Apenas un grupo de afortunados pudo conocer un adelanto durante la Summer Consumer Electronic Show de 1994 en Las Vegas, e incluso algunas revistas de la época llegaron a publicar imágenes del material que se estaba cocinando.

Casi 25 años después, tenemos que agradecerle a la gente de Hidden Palace, un grupo de jugadores obsesionados con rescatar perlitas que parecían sepultadas en el olvido, la posibilidad de descargar a través de su sitio una ROM con acceso a buena parte del prototipo original. La mayoría son restos donde apenas se alcanzan a chusmear aspectos visuales como la introducción, el menú de opciones, capturas de las secuencias animadas y breves pantallazos de los niveles. Nada de fantasear con la idea de ponerse a jugar porque es casi imposible debido a los errores de programación.



AKIRA FUE UN MANGA ESCRITO ENTRE 1982 Y 1990, SITUADO EN EL AÑO 2019 EN NEO-TOKIO, CIUDAD RECONSTRUIDA DESPUÉS DE LA TERCERA GUERRA MUNDIAL COMENZADA EN 1988.

En el juego hubiéramos podido controlar a Kaneda o Tetsuo dependiendo de cómo se fuera desarrollando la historia, pero lo verdaderamente interesante es la variedad de géneros que presentaba, algo difícil de encontrar por aquellos años en un título de Sega. Podríamos haber pisteado por las calles de Neo-Tokyo en la moto de Kaneda al mejor estilo *Road Rash*, utilizar los poderes psíquicos de Tetsuo como si fuera un FPS mientras intentábamos escapar del hospital militar o recorrer los clásicos niveles plataformeros de escape y peleas mano a mano en modo beat 'em up. Una verdadera lástima, amigos.

LINK DE DESCARGA: HIDDENPALACE.ORG/AKIRA_(PROTOTYPE)







TEENAGE WILDLIFE. El sueño húmedo de los otakus.



YA ERA HORA, SNES

La llegada de una nueva homebrew para SNES rompe con una escasez de títulos que parece crónica.

▶ POR CHRISTIAN GULISANO

Por razones no del todo claras, la escena independiente de la Super Nintendo luce apagadísima. Mientras que en la Mega Drive llueven homebrews de todo tipo, en la 16 bits de la gran N hay que conformarse con algún esporádico hack del *Super Mario World* y poco más. Algunos dicen que programar en la SNES es muy difícil, pero con los avances tecnológicos de los últimos años, este motivo parece no sostenerse. Otros apuntan a las políticas restrictivas de Nintendo, pero el hecho de que salgan juegos indies para la NES también lleva a descartar esa posibilidad. Sea cual sea la causa, lo importante es que desde febrero ya tenemos, después de una larga sequía, una homebrew nueva para la querida Super Nintendo.

Nekotako se presenta como una aventura plataformera desarrollada por Pa Games. En ella, debemos guiar a nuestra simpática protagonista por parajes naturales, citadinos e industriales, derrotando enemigos y recolectando monedas que nos permiten comprar ítems imprescindibles para completar las misiones con éxito. El apartado gráfico es muy lindo y nos recuerda a títulos tardíos de la consola como *DoReMi Fantasy* y *Kirby's Dream Land* 3, destacados por llevar su capacidad 2D al máximo. Alegres melodías y correctos efectos de sonido complementan perfectamente lo que entra por los ojos, y la jugabilidad del personaje luce ágil y precisa.

PA GAMES TAMBIÉN TIENE OTROS ATRACTIVOS JUEGOS EN SU HABER, TODOS DE CORTE CLÁSICO. ENTRANDO EN WWW.PAGAM.ES PUEDEN VERLOS Y CONSEGUIR LOS QUE MÁS LES GUSTEN.

El juego está disponible en formato cartucho y como ROM en un CD, y sin dudas es una interesantísima propuesta para cualquier fanático de los 16 bits de Nintendo que quiera ver lo que puede hacerse para la consola al día de hoy. Ojalá *Nekotako* sirva para mover el avispero y que los títulos independientes de SNES sean la regla y no la excepción.

LOS FICHINES A LOS QUE "NADIE" VA

El shopping Spinetto está lleno de fichines y por ahí no lo sabías.

Allá por 1894, David Spinetto, un ricachón de la época, pergeñó un ambicioso proyecto: un mercado de abasto mayorista en la populosa zona de Balvanera. Este pretendía rivalizar con el aún más grande mercado del Abasto, donde se compraban gallinas vivas, cajones de verdura y vaya uno a saber qué más.

¿Qué tiene que ver esto con el gaming? Nada en ese momento, pero con los años el predio fue pasando de manos entre cooperativas, inversionistas y peces gordos. Los devenires económicos y las crisis cíclicas de nuestro país provocaron que en muchas oportunidades estuviera a punto de cerrar. De ser un mercado, pasó a ser un centro comercial y luego un supermercado con patio de comidas, que eventualmente tuvo su clásico "anexo" de fichines. La crisis de 2001 amagó con darle el golpe final, pero hoy, 19 años después, parece quedar algo de valor.

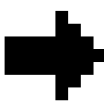
El segundo piso está repleto de fichines clásicos como *Daytona*, *House of the Dead*, *Time Crisis* y *Sega Rally*, entre otros noventeros. Pero lo llamativo es también que la Zona Juegos (propiedad de Coto) cuenta con arcades modernos, entre los que podemos encontrar un *Tortugas Ninja* para 4 jugadores (lanzado al mercado en 2018), juegos de carrera de *Sonic* o enormes máquinas de tiro de los *Transformers* y *The Walking Dead*, una verdadera "novedad", si lo pensamos en términos de estas pampas. Vale destacar también la casa de revelado de fotos analógicas de planta baja, puro retro.

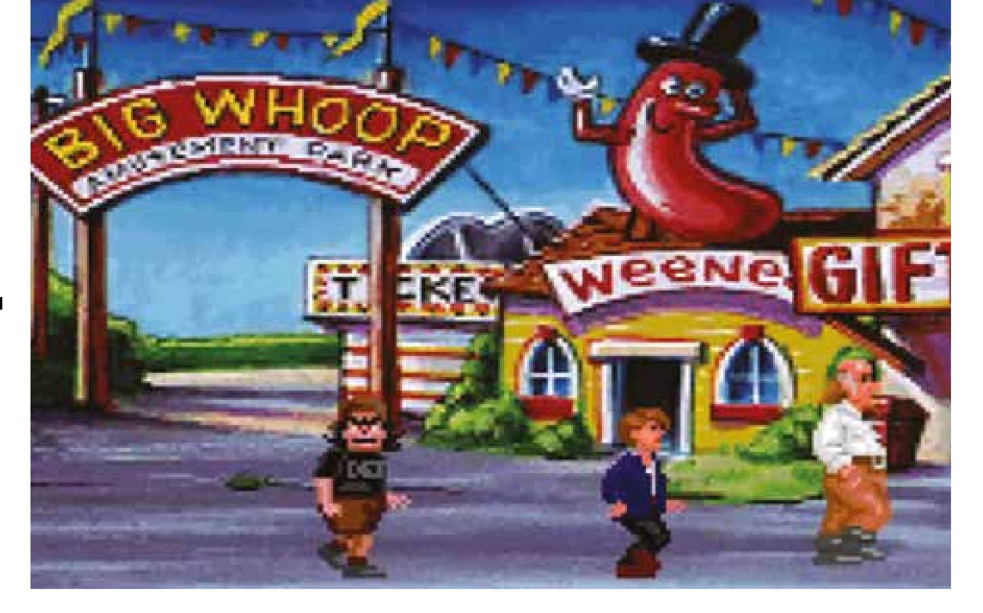
Replay recomienda fuertemente acercarse para, aunque sea por un rato, volver a percibir *el sentir* y, por qué no, jugarse unas peleas en el *King of Fighters* 98.

▶ POR KABUTO

LA DIRECCIÓN EXACTA ES MATHEU 240: LA LÍNEA A (PASCO-ALBERTI) TE DEJA CERCA.







EZEQUIEL VILA*

OK, quedamos así

Cinco juegos con finales que te dejaron la mandíbula en el piso.

Los finales siempre son complicados, y evidencia de eso es la cantidad de protagonistas que en el momento final se caen de la cama para salir del paso. A la hora de cerrar un juego hay unos pocos caminos seguros muy repetidos: salvar al mundo, rescatar a la princesa, a winner is you! Por suerte, siempre hay algunos desviados que quieren contar nuevas historias y empujar los límites de la narración, a veces hacia lugares... raros. A continuación, spoilers de historias que tienen entre 20 y 35 años.





1 | *MONKEY ISLAND 2*

La obra cumbre pirata de Ron Gilbert y Tim Schafer antes de abandonar el barco de LucasArts es uno de los ejemplos más recordados (y debatidos). En un clásico giro expresionista, el final propone que toda la aventura fue producto de la imaginación de un niño perdido en un parque de diversiones. Or was it? Los ojos rojos de Chucky rompiendo la cuarta pared nos dejan la duda para seguir peleándonos.

2 | *WONDERBOY IN MONSTER LAND*

Otro clásico final que revela que todo fue una ilusión, pero ¡ahora en el espacio! Durante la aventura de SEGA y Escape manejamos a un héroe en ascenso que va recorriendo escenarios de fantasía con espada y escudo para matar a un malvado dragón. Todo parece bastante previsible hasta que llegamos a su guarida y descubrimos que en realidad no es un dragón sino un robot de otro planeta con forma de dragón. Claro, eso explica todo.

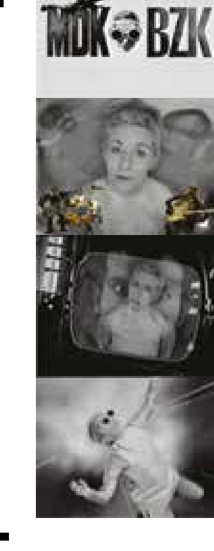


3 | *CAPITÁN TRUENO*

Esta joya de la corona española hecha por Dynamic nos traía al héroe de los tebeos mientras recorría un castillo cortajeando arañas gigantes con su espada que lanzaba espadas (?) hasta enfrentarse a un demonio gigante de rostro caprino llamado apropiadamente “el Cabrón”. Todo iba bien en línea con el género hasta que en la versión de DOS llegábamos a la torre donde estaba cautiva la princesa y... podíamos matarla por unas monedas. ¿Anticlímax femicida o error de programación?

4 | *MDK*

Shiny Entertainment, los creadores de *Earthworm Jim*, lanzaron en 1997 este olvidado third-person shooter con una vibra similar a hits del sci-fi noventero. Inexplicablemente, decidieron terminar el juego con una secuencia musical a cargo de Billy Ze Kick, una banda francesa. Después de matar al último villano, se ven imágenes de la cantante, en blanco y negro, sobreexpuestas a algunos fragmentos del juego mientras el protagonista lentamente va perdiendo la cordura. Muy MTV todo, pero MDK tropezó para que *Portal* pudiera volar.



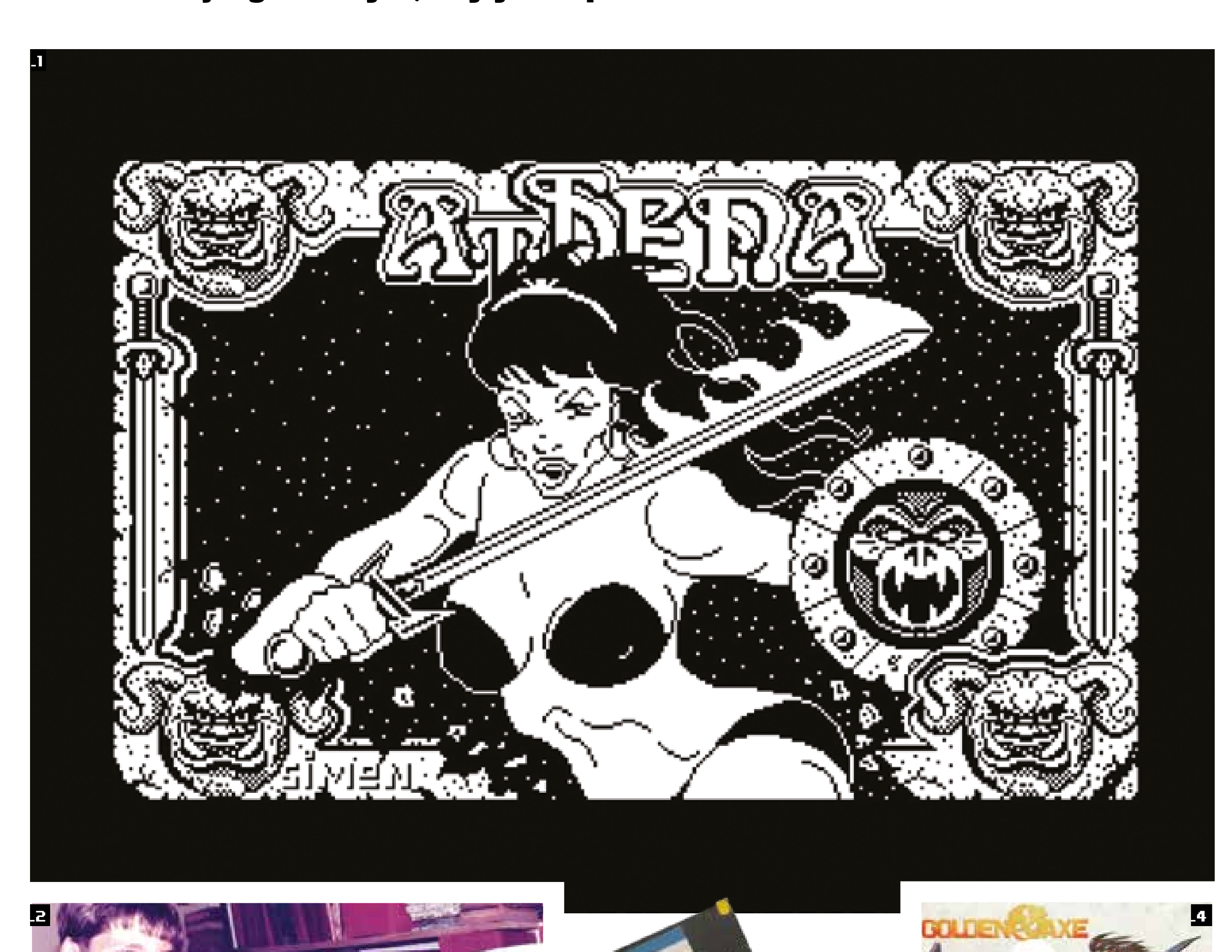
5 | *EARTHBOUND*

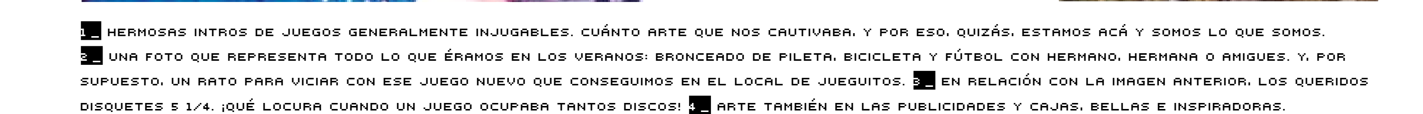
Uno de los juegos más descaradamente raros de la SNES (y en general) se las arregla para llegar al clímax con la billetera todavía llena de WTF. Una vez que los niños están listos para enfrentar a Giygas, el alien que encarna el mal absoluto, deben abandonar sus cuerpos y enviar sus almas a robots para viajar al pasado (claro) y allí tener la batalla final. Dentro de una cueva que se parece bastannnnte a un útero encaran al informe Giygas en una de las peleas más lisérgicas de los 16 bits. Por si hacía falta, la silueta de un bebé es fácilmente reconocible entre las formas demoníacas de Giygas. Las teorías de los fans van desde el aborto alien hasta la exégesis satanista. Creepy, pero genial.

* *Guionista y profesor de literatura. A todo le busco el camino del héroe. Mi vieja dice que memoricé los comandos de* DOS *para arrancar los jueguitos antes de aprender a leer y escribir. Una vez pasé el Príncipe de Persia en 22 minutos. Otro barbudo más.*

PLANETA JUEGOS

Un minirrecorrido por imágenes que nos hacen llegar del mundo de los videojuegos de ayer, hoy y siempre.





1_ Hermosas intros de juegos generalmente injugables. Cuánto arte que nos cautivaba, y por eso, quizás, estamos acá y somos lo que somos. 2_ Una foto que representa todo lo que éramos en los veranos: bronceado de pileta, bicicleta y fútbol con hermano, hermana o amigues. Y, por supuesto, un rato para viciar con ese juego nuevo que conseguimos en el local de jueguitos. 3_ En relación con la imagen anterior, los queridos disquetes 5 1/4. ¡Qué locura cuando un juego ocupaba tantos discos! 4_ Arte también en las publicidades y cajas, bellas e inspiradoras.

SEGA PICO

“Primero hacés la tarea y después jugás”, nos decía mamá.
“¿Y por qué no jugás y aprendés?”, nos dijo Sega.

► POR CHRISTIAN GULISANO

La Sega Pico tiene forma de laptop, con dos paneles interactivos, un stylus llamado “Magic Pen” y botones direccionales. Los cartuchos, por su parte, son como pequeños libritos conocidos como “Storyware” que se colocan en el panel superior. La consola se conecta a cualquier televisor y automáticamente aparece el display del juego en cuestión. Estos son netamente educativos, con simples tareas de arte, escritura, matemática y otras, que se reflejan en diferentes pantallas con simpáticos gráficos y sonidos que beben de la Mega Drive. Muchas de estas acciones se realizan con el stylus, tocando el panel inferior, y esa interacción se ve reflejada en el display del juego.



LOS ÚNICOS PRIVILEGIADOS SON LOS NIÑOS

Pensando en los peques, Sega recurrió a personajes propios y a dibujos animados. Sonic es el protagonista de *Sonic the Hedgehog´s Gameworld*, Tails hace su aparición en *Tails and the Music Maker* y el delfín justiciero juega en *Ecco Jr. and the Great Ocean Treasure Hunt!* Disney dice presente en títulos como *Mickey´s Blast into the Past*, *The Lion King: Adventures at Pride Rock* y *A Year at Pooh Corner*. Y el mismísimo felino Doraemon también aparece en varias entregas.

Comercialmente, la consola solo anduvo bien en Japón, donde en 2005 salió una sucesora llamada Advance Pico Beena. Técnicamente es superior a su antecesora y hasta posee su propia pantalla. Queda como curiosidad, ya que fue el último sistema lanzado por Sega antes de la Mega Drive Mini de 2019.





JUGUETEANDO

Es una de esas consolas “raras”, buscada por coleccionistas y fans de la compañía. Acá no se ve mucho, pero la oferta está. Hasta hubo gente que la compró en ferias a precio de ganga, ya que por su aspecto el vendedor piensa que está ofreciendo un juguete. Y si lo analizamos un segundo, tiene sentido, porque la Sega Pico se vendió como “la computadora que piensa que es un juguete”.





FICHA TÉCNICA

CPU: 16-bit Motorola 68000
RAM: 64 KB de RAM principal
VIDEO RAM: 64 KB
ROM: cartuchos "Storyware" de varios tamaños
VIDEO: YM7101 ASIC
SONIDO: Texas Instruments SN76489 y NEC µPD7759 PCM chip



Internamente está armada con el mismo hardware de la Sega Genesis y solo para la primera versión de la Pico hay más de 300 juegos publicados.



II PAUSE
URBAN STRIKE

GENESIS · ELECTRONIC ARTS 1994

URBAN STRIKE CIERRA LA TRILOGÍA EN 16 BITS DESARROLLADA POR UNA ELECTRONICS ARTS QUE TODAVÍA NO SE DEDICABA A COMPRAR ESTUDIOS Y DESGUAZARLOS. ESTA VEZ, EL TEATRO DE OPERACIONES ABARCA LAS CIUDADES, ACORDE CON EL CONTEXTO MUNDIAL, DONDE SURGÍAN LOS PRIMEROS GRANDES ATENTADOS TERRORISTAS Y EL ASCENSO DE LÍDERES FANÁTICOS CON DELIRIOS MILITARES. EN UN INTENTO DE RENOVACIÓN, INTRODUJERON LAS MISIONES A PIE, LAS CUALES SERÁN RECORDADAS COMO LAS PEORES DE TODA LA HISTORIA DE LOS *STRIKE*.

▶ POR SERGIO ANDRÉS RONDÁN





LA VOZ AUTORIZADA

POR ENRIQUE D. FERNÁNDEZ

Parecía una misión imposible, pero finalmente encontramos a Emiliano Polijronopulos para preguntarle todo eso que siempre quisimos saber sobre *Top Kids*.

En estos tiempos en que todo vuelve, los programas argentinos abocados a los videojuegos no se quedaron atrás. Primero nos enteramos de que la gente de *Nivel X* fue tentada por la empresa Movistar para promocionar su marca, y hace unos meses descubrimos que Emiliano Polijronopulos, ex integrante de *Top Kids*, subía a YouTube un homenaje a 25 años del recordado ciclo de ATC conducido por Pablo Marcovsky. La noticia les devolvió la alegría a sus fanáticos, quienes no tenían novedades del paradero del staff desde hacía más de dos décadas. Emiliano, quien supo dar cátedra del mundo videojueguil junto con su hermano Aki, primero en *Power Games* y después en *Top Kids* (ver *Replay* #13), preparó un especial donde revivió secciones míticas, como el torneo en vivo del *Mortal Kombat*. Este regreso contó con la participación del coconductor Diego Ferrari, quien se puso nuevamente en la piel del Sabio Loco para relatar las peleas de los participantes; y también del licenciado Liberato Verdi, para charlar y recordar los viejos tiempos. Mientras se nos piantaba un lagrimón, nos contactamos con Emiliano para reunirnos en el búnker donde se grabó el homenaje y develar algunos misterios de sus años como especialista en la materia.

Vamos desde el comienzo, ¿cómo se inician con Aki en el mundo de los videojuegos?
Empezamos con una Commodore 128. Además de usarla para jugar, aprendí a programar en el lenguaje que traía, el BASIC. Así, la terminé usando para algo más integral que los videojuegos. Seguimos con la NES en el 87 y unos años más tarde ya programaba en PC, bajo DOS. Para el 92, cuando empezó *Power Games*, dominábamos el tema de los videojuegos como la palma de la mano. Desde la época del NES siempre tuvimos la última información gracias a un tío en Estados Unidos que nos hacía llegar revistas de allá, como la *Nintendo Power* y la EGM, y por la época de *Top Kids* ya estábamos bien conectados con lo de afuera. Al principio era a través de los BBS (Bulletin Board System), y luego con las primeras conexiones de Internet. Era difícil y costoso, toda una aventura.

¿Cuándo se sumaron a *Power Games*?
Había un video club en Belgrano que empezó a alquilar cartuchos. "Del Taller", se llamaba. Era prácticamente el único en toda Capital y Zona Norte. Los dueños hicieron una serie de concursos y el segundo fue muy importante. Participaron unos 500 chicos. Estaban Nicole Neumann y Nicolás Cabré como promotores. Aki participó y ganó el primer premio, de ahí nos tomaron en *Power Games* en el 92. Yo participé en el programa la primera semana, pero no me interesó. Aki siguió y yo le daba una mano. Después largamos *Power Games* y seguimos con el colegio. Yo estaba en la secundaria y Aki, terminando el primario.

¿Automáticamente después llegaron a *Top Kids*?
En febrero del 94 vimos en ATC una publicidad que buscaba chicos para ir a participar en un programa de videojuegos. No le dimos pelota, sentíamos que estábamos para otra cosa. Pero mi mamá nos insistió y llamó contando toda nuestra experiencia pasada. Fuimos y les caímos como anillo al dedo. Estaban largando un programa de videojuegos sin tener idea de lo que era un videojuego, solamente tenían la licencia del *Mortal Kombat*. Hablamos con el productor y este vio el potencial que teníamos. Empezamos a partir del segundo programa, con Aki en el estudio mostrando juegos, comentando trucos, y yo escribiendo para la revista. Empecé con 4 notas y terminé escribiendo más de la mitad de la revista, como 30 o 35 páginas por número. Tenía unos 17 años. Al mismo tiempo empecé a estudiar Arquitectura en la facultad.

Contame cómo nació el programa.
Jocsa era una compañía juguetera enorme. Ya tenía programas infantiles como *Bosque Chocolate* y *Reina en colores* y licencias de muchísimas películas y series. Quisieron hacer un programa para chicos más grandes con la licencia de *Mortal Kombat* que recién habían obtenido. La idea era: con el programa, promocionar su licencia y la revista; y gracias al muñeco tenían la excusa de vender la revista a un precio muy alto. Cerraba por todos lados.

¿Había una relación entre Jocsa y Nintendo?
Al principio no, la relación fue creciendo con el paso del tiempo y lo más fuerte en realidad vino bastante más tarde, a principios del 95. Para ese entonces la revista ya era una mina de oro.

Tengo entendido que en algún momento se habló de Sega.
Sí, se hablaba de Sega al principio. Como Aki había ganado ese concurso unos años antes, lo vendieron como "el campeón

"ESTABAN LARGANDO UN PROGRAMA DE VIDEOJUEGOS SIN TENER IDEA DE LO QUE ERA UN VIDEOJUEGO".

JUGADOR. Emiliano hoy, casi como ayer.

FOTO: JUAN IGNACIO PAPALEO





.QUE NO SE CORTE. IZQ.: el búnker de Emiliano es todo un museo del 1 a 1. ARR.: Emiliano junto al actor Diego Ferrari en el homenaje a *Top Kids*.



.PRIMEROS PASOS. Debutando en la caja boba de la mano de *Power Games* junto con Aki y la conductora Gaby Roife.



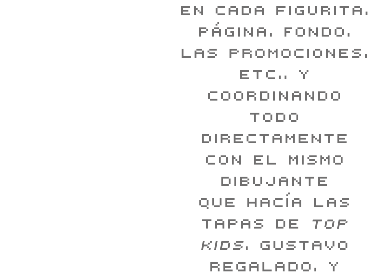
.MODELO 94. Hablando de jueguitos para todo el país desde los estudios de ATC.

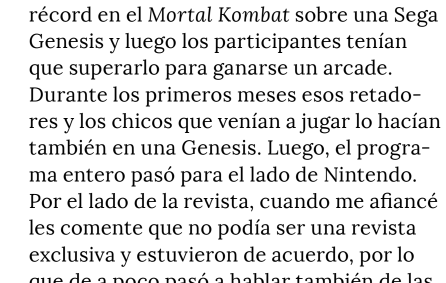




LATE Y NOLA

"Jocsa sublenció a otra empresa el álbum de figuritas del *Mortal Kombat* y me derivaron el trabajo. Terminé encargándome enteramente de la realización. Desde la compaginación general hasta decidir qué iba en cada figurita, página, fondo, las promociones, etc., y coordinando todo directamente con el mismo dibujante que hacía las tapas de *Top Kids*, Gustavo Regalado, y la gente de diseño".





del mundo". El primer día impuso su récord en el *Mortal Kombat* sobre una Sega Genesis y luego los participantes tenían que superarlo para ganarse un arcade. Durante los primeros meses esos retadores y los chicos que venían a jugar lo hacían también en una Genesis. Luego, el programa entero pasó para el lado de Nintendo. Por el lado de la revista, cuando me afiancé les comente que no podía ser una revista exclusiva y estuvieron de acuerdo, por lo que de a poco pasó a hablar también de las otras consolas y juegos de la época.

Pensar que vendían un producto para chicos con el juego más violento de la época...
Jocsa era consciente del problema y tenía un miedo bárbaro. Por eso estaba la sección de padres en la revista y teníamos a Pablo pidiendo que hicieran deportes. Todo para que no se viera que podía ser un juego dañino y sangriento. Fue por este motivo que tanto el programa como la revista tuvieron el formato que conocimos.

A todo esto, ¿Nintendo les adelantaba algunos títulos a modo de exclusiva?
A mediados del 94 estaba planificado que llegara el *Donkey Kong Country* y había que hacerle la promoción. Nos llegó un prototipo. Pero antes de que se sumara Nintendo, casi durante un año y medio, era responsabilidad nuestra conocer y conseguir los juegos. Mostramos arriba de 300 juegos que hubo que salir a buscar, y en esa época no era nada, nada fácil.

No me quiero imaginar lo que se habrán movido para conseguirlos. ¿Cómo era el proceso para hacer la revista?
Uno de los creadores era un hombre mayor, Fernando Salas. Era un escritor groso. Fue el que le dio forma a la revista y escribía lo que no era puntualmente de videojuegos, como los libretos de Liberato Verdi. Había alguna charla de coordinación, pero no mucho más. Una vez que tenía preparado el contenido con texto e imágenes, me iba al estudio de los diseñadores gráficos, donde les daba indicaciones y hacíamos una corrección gráfica para que saliera bien cada foto y armado. Trabajaban con una Macintosh y escaneaban el contenido que les llevaba. Ya para el 95 yo había empezado a darle un uso bien groso a la PC y hacía mis propias capturas y ediciones, a la revista les llevaba las imágenes digitales en disquete; y al programa, el material editado. Era todo nuevo, un desafío.

¿En la revista hacías solamente reviews?
No eran solo reviews, traté de meter contenido interesante. Mostrar la otra parte. Esa fue una de las primeras cosas en las que logré convencer a la gente de Jocsa. Tenía mi sección favorita, donde me puse a explicar "cómo se diseña un videojuego". Desde la programación básica hasta la publicación. Y durante algunos números fui explicando las distintas partes. Esto fue gracias a que, previo a *Top Kids*, había hecho un juego en DOS que se defendía bastante bien, aunque no lo llegué a terminar, y en esta sección expliqué todo el proceso, con imágenes del desarrollo de mi juego. Hacía muchas notas así y con info que conseguía en los BBS. También colaboré en otros emprendimientos de Jocsa, un programa para chicos que salía en el interior, y escribí notas introductorias a los videojuegos en la revista de *Reina en colores*. Pero tengo el corazón puesto en la *Top Kids* y la puedo defender. Para mí fue una revista con lo suyo y estuvo buena para la época.

Considerando todo lo que aportabas, ¿tenías libertad para tomar decisiones?
Tenía total libertad. Solamente tenían preparadas las primeras hojas, que eran del *Mortal Kombat*. De a poco la revista la fui formando según lo que a mí me parecía. Todas las secciones de videojuegos las propuse yo y me las aceptaron. Fue teniendo distintas secciones que se mantuvieron en el tiempo. Cuando me fui, en el número 17 o 18, las respetaron y siguió el mismo formato.

¿Cuándo te sumaste al vivo?
Top Kids arrancó en marzo y para agosto le iba tan bien que pasó a agregar cinco emisiones más de media hora los días de semana, a lo cual me llamaron a mí también para llenar esas horas. Pasó a ser un trabajo de tiempo completo. Era impresionante, porque en un año y medio hicimos casi 400 programas. Lo planificábamos todo y nos encargábamos de generar todo el contenido de videojuegos. Incluyendo conseguir todos los juegos, accesorios y equipos que mostrábamos. En un momento Aki hablaba más de accesorios y yo de juegos nuevos o trucos, y con el tiempo fuimos rotando.

Es increíble la cantidad de producción que estaba bajo la responsabilidad de ustedes, ¿cómo era esa rutina de trabajo?
En muchas ocasiones la grabación empezaba a las 12:30, y para esa hora yo no había terminado de cursar en la facultad. Tenía que irme antes, tomarme un taxi a las corridas y llegar jadeando. Se grababa hasta las 20 sin parar, y si no hacían una pausa mínima, me quedaba sin almorzar. Se trataba de grabar todos los programas de la semana en dos días. Según el contenido que iba a mostrar uno, Aki o yo, lo presentaba en tiempo real mostrándolo en pantalla, mientras que desde atrás el otro controlaba el juego. En otros casos grabábamos y editábamos el juego en casa, en una filmadora, y luego mostrábamos esa edición en el programa. Producíamos la totalidad del contenido.

¿Por qué creés que se terminó *Top Kids*?
Según entiendo, el declive fue por problemas financieros de Jocsa. Fue muy abrupto. Siempre había ideas de agrandar, y de un día para el otro el gerente general del programa renunció. Era el tipo que hacía andar todo. Cuando se fue, el clima de trabajo se enrareció. Pasamos a no estar tan cómodos y ese mismo fin de mes no nos pagaron. Yo estaba con la presión de la facultad y estuvimos de acuerdo con Aki en irnos. El programa siguió dos meses o más con Marcovsky, pero después se fue con un juicio laboral porque le debían como cinco meses. Se quedó Ferrari por un tiempo, pero el programa había vuelto a los sábados hasta terminar el contrato. La revista siguió y a partir del número 18 pasó a llamarse *Top Kids Club*, para evitarse juicios. Tras mi salida, fue notorio cómo la revista fue bajando su calidad. Por unos meses trajo los mismos muñecos de *Mortal Kombat*, pero al poco tiempo pasó a traer figuras con piezas sobrantes de los anteriores, muñecos que no eran de *Mortal Kombat* y hasta un kit de acuarelas. Más allá de ese triste final, durante el año y medio en que trabajé en *Top Kids* estuve a gusto y fueron bien recibidas todas las propuestas que hice, en especial en la revista, donde tuve la oportunidad de darle la forma que quería.

"TENGO EL CORAZÓN PUESTO EN LA REVISTA DE *TOP KIDS* Y LA PUEDO DEFENDER. PARA MÍ FUE UNA REVISTA CON LO SUYO Y ESTUVO BUENA PARA LA ÉPOCA".

.HAY EQUIPO. Una postal del staff que marcó la infancia de toda una generación.

.PONETE LA 10. Aki, Pablo y Emiliano luciendo la casaca de *Top Kids*.

FOTOS: GENTILEZA EMILIANO POLIJRONOPULOS





@MCGAMES95 MCGAMES95

MIRÁ EL HOMENAJE EN YOUTUBE Y SEGUÍ A EMILIANO EN INSTAGRAM



SUPER STAR WARS

USE THE SOURCE

HACE MUCHO TIEMPO, EN UNA CONSOLA MUY, MUY LEJANA... NOS ENCONTRAMOS EN UN PERÍODO DE GUERRA VIDEOJUEGUIL. LAS NAVES VECTORIALES REBELDES ATACANDO DESDE UNA BASE CONSTRUIDA CON UNOS POCOS POLÍGONOS HAN LOGRADO SU PRIMERA VICTORIA EN EL CRECIENTE MERCADO DE VIDEOJUEGOS.

▷ POR GBOT



Vivimos en una época en la que –contra todo pronóstico– empieza a ser cada vez más común ver películas que están basadas en videojuegos y son decentes. En los 90, al contrario, las películas de videojuegos se destacaban por ser entre malas y peores. En consonancia, los videojuegos sobre películas solían ser también muy flojos: juegos como *Total Recall* en NES o *Batman Returns* en SNES parecieron pifiar por completo el espíritu de las películas en las que se basaban, dedicándose a reproducir escenas, pero descuidando el gameplay. Hubo, sin embargo, películas con juegos que supieron qué hacer y la pegaron: es el caso de la trilogía original de *Star Wars*.

A esta altura, ¿qué podemos decir que no se haya dicho antes sobre *Star Wars*? La saga sideral de George Lucas revolucionó la forma de hacer cine, abriendo cancha para nuevas técnicas de efectos especiales e introduciendo a miles de adultos, jóvenes y ñoños a la ciencia ficción, dándoles objeto para un fanatismo que al día de hoy –a casi 45 años del estreno de la primera entrega– sigue vigente. Sin embargo, hay algo que suele pasar más desapercibido con relación a Lucas, y es su contribución al mundo de los videojuegos, un terreno en el que entró a través de Lucasfilm Games (posteriormente conocida como LucasArts), la empresa de videojuegos que fundó en 1982.

A long time ago in a console far, far away...

Lucas fundó Lucasfilm Games a un año del estreno de *El regreso del Jedi*, tercera y (durante muchos años) última parte de la (durante mucho tiempo) trilogía de *Star Wars*. El director, que estaba, sin duda, en sus años más lúcidos, era consciente del impacto que empezaban a tener los videojuegos en el público y esperaba que de esta manera su equipo pudiera ser parte de la revolución tecnológica. Asociados con Atari, publicaron *Ballblazer* (una especie de handball de uno contra uno, en primera persona) y *Rescue on Fractalus!* (un shooter, también en primera persona). Estos dos juegos recibieron buenas críticas al momento de ser publicados en 1985, resaltando la velocidad y la calidad gráfica de ambos. Los jugadores agradecieron el análisis de las revistas especializadas, pero ya estaban al tanto de los méritos de ambos juegos porque un año antes se habían filtrado las betas de los dos, que circularon por todo el mercado pirata.

ATARI 2600

ATARI ST

NES

NES

GAME BOY

GAME BOY

Curiosamente, los primeros videojuegos que aparecieron sobre *Star Wars* no salieron de Lucasfilm Games, sino que fueron desarrollados por Parker Brothers y publicados por Atari Inc. Casi todos estos toman diferentes escenas de combate de las películas, algo lógico cuando pensamos en el predominio de los shooters en esa época. Tenemos juegos como *The Empire Strikes Back* (1982), que se enfoca en la escena de la segunda película de la trilogía en la que destruyen los AT-AT atándoles las patas; o *Death Star Battle* (1983), que se enfoca en la escena en que explota la Estrella de la Muerte en la primera película de la trilogía original. Muchos de estos juegos capturaban el espíritu y la emoción de las escenas de la película (salvo el *Jedi Arena*, vaya a saber uno qué pensaban cuando hicieron ese juego), pero no terminaban de abarcar todo lo que proponía la saga.

Recién con el salto a la siguiente generación de consolas, Lucasfilm Games pudo publicar su primer *Star Wars* para NES, en 1991.

No, I am your father

El primer *Star Wars* en NES no saldría de Lucasfilms, sino de Namcot (que con el tiempo se deshizo de la "t" de su nombre), en 1987. El estudio padre del *Galaga*, curiosamente, no se enfocó en los enfrentamientos espaciales, sino en diversas escenas de las dos primeras películas, variando el *gameplay* para cada una de ellas. Así, el *Star Wars* de Namcot es un plataformero que por momentos es un shoot em' up y por otros un shooter en primera persona. El diseño de los niveles es similar a lo que podríamos encontrar en un *Mega Man*, pero hay una brecha enorme entre la jugabilidad del clásico de Capcom y este otro.

Si bien el juego de Namcot no fue un éxito (en gran parte porque no salió de Japón), quedaba claro que los nipones supieron acercarse a la saga de otra manera, construyendo el juego como una cohesión de los elementos más emblemáticos de la película y aprovechando la capacidad de la consola de Nintendo. Por eso, no es de extrañar que Lucasfilm Games haya encarado la producción de su juego de una forma similar.



Publicado en 1991 para NES y Game Boy, en este *Star Wars* arrancamos en una nave en Tatooine, con el objetivo de encontrar a R2D2 en el Sand Crawler (vehículo fortificado de los Jawas) y a Han Solo en la taberna de Mos Eisley. De ahí, recuperamos el Millennium Falcon, rescatamos a Leia y volamos en pedazos la Estrella de la Muerte, siguiendo los eventos de la primera película de la trilogía original. En los niveles en que usamos el Millennium Falcon, el juego se vuelve un shooter en primera persona, mientras que en el primer nivel y el último, manejamos naves como si fuera un shoot 'em up. Entre nivel y nivel se suceden conversaciones e imágenes que presentan los eventos de la trama.

EL MAYOR PELIGRO QUE VAMOS A ENCONTRAR SON LOS PEDAZOS DE LOS ROBOTS Y MÁQUINAS QUE REVENTAMOS: HASTA EL ÚLTIMO PÍXEL DE METAL VOLANDO VA A HACERNOS DAÑO.

Un año después, en alianza con Sculptured Software, Lucasfilm Games publicó *The Empire Strikes Back* para NES y Game Boy con la misma lógica: poniendo el foco en la variedad, en generar una representación lo más completa posible de los sucesos de las películas.

Estos dos quizá no sean los mejores juegos de NES, pero dejaron claro que la mejor manera de adaptar la saga no era tomar una escena y reproducirla lo más fielmente posible, sino adaptar el gameplay del juego a las ▶▶

“ANDA A LA CANCHA, BOBA”

EL *JEDI ARENA* (PARKER BROTHERS, 1983) ES UN RARÍSIMO JUEGO DE DEPORTE DE DOS JUGADORES PARA ATARI 2600 DONDE USAMOS UN LIGHTSABER SOBRE UNA PELOTA QUE TIRA RAYOS. EL OBJETIVO ES BLOQUEAR LOS RAYOS QUE VENGAN PARA NUESTRO LADO Y ESPERAR QUE LE PEGUEN AL OTRO JUGADOR.

escenas más emblemáticas, construyendo el universo de la saga del mismo modo en que lo hacen las películas. De esta manera, los juegos cobran fuerza por sí mismos y no necesitan apoyarse en las películas para que el jugador entienda qué es lo que pasa y se involucre en la trama.

Ponele súper

Después de un gran paso por PC, creando joyitas como el *Monkey Island* y el *Day of the Tentacle*, Lucasfilm Games volvió a las consolas como LucasArts de la mano de *Super Star Wars* en 1992, un juego que, como se imaginarán por el título, salió para Super Nintendo. En efecto, fue en esta consola donde por primera vez se adaptaría la totalidad de la trilogía original en tres juegos: *Super Star Wars*, *Super Star Wars: The Empire Strikes Back* y *Super Star Wars: The Return of the Jedi*.

Cada uno de estos juegos fue cambiando pequeños elementos a la jugabilidad, pero comparten varios elementos en común. Por ejemplo, si bien en los tres predominan los niveles plataformeros, en todos hay al menos uno en el que se usa un vehículo. Los niveles de naves de la saga *Super Star Wars* usan el Mode 7, un sistema de procesamiento gráfico de Nintendo que manipula texturas en dos dimensiones para crear una imagen en perspectiva y dar una sensación de profundidad (la misma técnica detrás de las pistas del *F-Zero* y *Mario Kart*).

Además de esto, en todos los juegos aparece una progresión de armas: empezamos con un laser blaster y vamos agarrando power-ups hasta conseguir un plasma wave blaster. Cada arma hace más daño que la anterior, pero también modifica la forma en que dispara: por ejemplo, los disparos de dos armas (laser y rapid ion) rebotan contra las paredes y los de la seeker buscan a los enemigos. Podemos disparar en las ocho direcciones apuntando con el direccional mientras disparamos, ya sea que estemos quietos, corriendo o saltando.

En los tres juegos los enemigos van a dejar caer cada tanto algunos ítems que nos van a dar un respiro: una granada que vuela a todos los enemigos en pantalla, un lightsaber que va a incrementar nuestra vida máxima, un escudo que nos hace invencibles por unos segundos, vida y tiempo extra. También vamos a encontrar estos ítems repartidos a lo largo de los niveles en determinados puntos fijos, aunque hay veces en las que son invisibles y aparecen cuando uno les dispara.

En cuanto a la dificultad, los tres juegos comparten un nivel bastante alto (incluso en la dificultad más baja), con niveles llenos de peligros y varios de ellos terminando con un boss que hay que reventar a tiros. Parece mentira, pero el mayor peligro que vamos a encontrar son los pedazos de los robots y máquinas que reventamos: hasta el último píxel de metal volando hace daño. Además, cada vez que perdemos una vida, nos despedimos del arma que estábamos usando y la cantidad de energía total que teníamos, lo que hace incluso más difícil continuar cada nivel después de morir (algo que no podemos hacer muchas veces, además, porque tiene continues limitados).





Una nueva esperanza

En su salto de NES a SNES en 1992, LucasArts buscó cómo explotar al máximo las capacidades de la consola. Hay quienes consideran a *Super Star Wars*, el primer juego de la trilogía en Super Nintendo, un *remake* de la versión de NES, basándose en algunos de los escenarios que utiliza, además de permitirnos usar a Han Solo y Chewbacca después de encontrarlos (aunque no hay una gran diferencia entre usar a un personaje u otro, salvo que Luke puede usar su lightsaber después de los primeros niveles). Es innegable que tienen mucho en común, pero es más en lo que difieren que en lo que se parecen.

El juego cubre los sucesos de la primera película de la trilogía original en 15 niveles que hay que completar antes de que se acabe el tiempo. Varios de ellos terminan con un boss que ataca sin parar al jugador. Son niveles brutales, donde nos van a llover los disparos de los enemigos, pero por suerte hay bastantes checkpoints para compensar. El objetivo de cada nivel suele ser bastante claro (ir de izquierda a derecha, matar al boss, destruir una x cantidad de naves), menos en el último nivel, donde jugamos como Luke volando sobre la superficie de la Estrella de la Muerte: el objetivo es bajar algunos TIE Fighters hasta que se escucha la voz de Obi Wan enunciando el famoso “*Luke, use the Force*”. En ese momento vamos a tener que usar la Fuerza en serio, y adivinar que apretando L podemos disparar la bomba que hará volar la Estrella de la Muerte en pedazos.

Los mayores problemas de este juego –dejando de lado la cantidad ridícula de enemigos– son la falta de un sistema de passwords para poder elegir las pantallas y las secciones de plataforma. A diferencia de los otros dos juegos de la saga, en el primero no vamos a tener un doble salto, sino que tenemos un salto normal y un salto giratorio ligeramente más alto (apretando el botón mientras mantenemos diagonal arriba adelante). Algunas veces el juego no toma el salto giratorio y vamos a terminar cayendo en algún pozo o tragándonos el proyectil que queríamos esquivar (Han no es el único que dispara primero).

Más allá de estos pequeños detalles, gracias a sus sprites detallados, sus fondos atractivos y una banda sonora fiel a la de las películas, *Super Star Wars* fue un éxito de ventas, convirtiéndose en uno de los 7 juegos no producidos por Nintendo para SNES que obtuvieron una reedición con la insignia *Player's choice*.

La revancha del Imperio

Exactamente un año después de la salida del *Super Star Wars*, LucasArts publicó el segundo capítulo de la trilogía en SNES: *The Empire Strikes Back*. Si bien el estudio podría haberse jugado a lo seguro y repetir la fórmula del juego anterior, el equipo decidió corregir algunos de los problemas de la última entrega y experimentar con variaciones en el gameplay. Primero y principal, se deshicieron del temporizador para que los jugadores no tuvieran que jugar a las apuradas. Segundo, agregaron un sistema de passwords para poder saltear niveles. Estos dos cambios, aunque simples, reducen la dificultad del juego sustancialmente (que sigue siendo bastante alta, para ser justos). En *The Empire Strikes Back* ahora podemos cambiar de nuevo de personaje en algunos niveles, pero esta vez cada personaje va a tener una habilidad especial: Han Solo tira granadas, Chewbacca hace un ataque giratorio y Luke puede alternar entre un blaster y su lightsaber. Todos van a poder hacer un doble salto apretando dos veces el botón, dejando de lado el problema de apretar diagonal arriba adelante para llegar más alto.

SUPER STAR WARS SE CONVIRTIÓ EN UNO DE LOS 7 JUEGOS NO PRODUCIDOS POR NINTENDO PARA SNES QUE OBTUVIERON UNA REEDICIÓN CON LA INSIGNIA PLAYER'S CHOICE.

Dejando de lado las preferencias, el personaje más interesante es, por mucho, Luke, porque a la mitad del juego, después de encontrar a Yoda, aprende los mil usos de la Fuerza: puede recuperar la vida, flotar en el aire (manteniendo arriba en el direccional), hacerse invisible, devolver disparos, manejar el sable láser a distancia, ralentizar el tiempo, congelar a los enemigos en pantalla o manipularlos para que se peleen entre ellos. Tranqui. Todas estas acciones van a gastar parte de la barra de Fuerza de Luke y se usan apretando X, después de elegirlas de un menú que se abre con Select y de pasarlas una por una apretando L y R. No es un sistema para nada cómodo, y mucho menos práctico en medio de los granadazos y los rayos láser, pero por algo el curso de jedi lleva tiempo.

Como adelanta el título, este segundo juego abarca los sucesos de la segunda película de la trilogía original, empezando por Hoth, el planeta nevado, hasta la pelea con Darth Vader. Tiene 22 niveles (con un password cada uno), pero parecen menos porque varios corresponden a un mismo planeta, repitiendo fondos y enemigos: Hoth está dividido en 5 niveles, Dagobah en 3, Cloud City en 3, por dar algunos ejemplos. ▶▶













En cuanto al apartado gráfico, es evidente (en especial en el siguiente juego) que el equipo de LucasArts se esforzó por crear paletas de colores que encajaran con los diferentes planetas que aparecen en la película. Quedaron atrás el verde y el naranja claros en el fondo, para optar por una mayor variación, haciendo que sea más que notorio el contraste entre cada pantalla. También es un lindo toque que el sprite de Luke refleje la ropa que usa en cada momento de la película. El estudio empezaba a tomarles la mano a las capacidades y limitaciones de las consolas de 16 bits. Como dato comparativo, ese mismo año publicaría el clásico *Zombies Ate my Neighbours*.

EL ESTUDIO EMPEZABA A TOMARLES LA MANO A LAS CAPACIDADES Y LIMITACIONES DE LAS CONSOLAS DE 16 BITS: ESE MISMO AÑO PUBLICARÍA EL CLÁSICO *ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS*.



También hay que recordar que este mismo año LucasArts, viendo el éxito de los *rail shooters* (juegos de disparo donde nos movemos en un espacio fijo y el fondo va cambiando), publicó *Rebel Assault* para Mac, DOS, Sega CD y 3DO. En esta ocasión, en lugar de depender de gráficos prerrenderizados como hacían otros juegos de disparo similares, combinaba sprites de calidad con un fondo FMV (full motion video, en criollo, un video pregrabado), logrando un nivel de detalle nunca visto en la época. Fue un éxito de ventas, llegando a más de un millón y medio de copias.

El retorno del que te jedi

Por tercer año consecutivo, LucasArts publicaba un juego de *Star Wars* en SNES. Esta vez sería la última parte de la trilogía: *The Return of the Jedi*, único juego de los tres que tendría un port para Game Boy y Game Gear.

Los desarrolladores, afortunadamente, decidieron conservar los elementos que habían funcionado en la entrega anterior (el sistema de passwords, los ataques especiales con A) y, si bien hay niveles que repiten fondos y enemigos como en *The Empire Strikes Back*, acá nunca van a ser más de dos secciones.

En cuanto a los personajes, vamos a poder usar a Luke, Chewbacca, Han Solo y tres versiones de Leia (con un arma de cuerpo a cuerpo, con un blaster y con el látigo con el que se rebela y mata a Jabba the Hutt). A diferencia de los anteriores juegos de la saga, Luke va a contar con los poderes de la Fuerza desde el primer nivel. Durante dos niveles también vamos a usar al Ewok Wicket W. Warrick (o "Triple doble v", para los amigos), armado con un arco y flechas. Estas flechas no solo funcionan como arma, sino que pueden clavarse en los árboles para ser usadas de plataforma.

Por suerte para todos, LucasArts notó lo problemático del menú de poderes de Luke de *The Empire Strikes Back* y se deshizo de él. En cambio, en el último juego de la trilogía podemos ir pasando los poderes simplemente apretando L y R. También tuvieron la gran idea de hacer que Luke pudiera ponerse en guardia apretando A, permitiéndonos reflejar los rayos láser de las armas de los enemigos en cualquier momento (lo que hace que en este juego no podamos alternar entre el lightsaber y el blaster apretando A..., PERO ¡QUÉ IMPORTA TENER UN BLASTER CUANDO PODÉS REFLEJAR RAYOS LÁSER!).

En cuanto al diseño de niveles, si bien son menos repetitivos, son bastante más extensos y menos lineales. El objetivo no va a ser siempre llegar al extremo derecho de la pantalla, sino alcanzar un punto determinado en el mapa, el cual no está indicado en ningún lado. No es algo tan terrible, pero niveles como Endor (en los que hay que ir escalando diferentes estructuras a medida que avanzamos) pueden volverse laberínticos.

Las versiones de Game Boy y Game Gear son bastante fieles a la versión de SNES, teniendo en cuenta las limitaciones de las dos portátiles. Obviamente, al ser más chica la pantalla de las portátiles, la zona que cubre es menor, pero lo solucionan reduciendo la cantidad de enemigos. La mayor diferencia es que durante el escape de la última escena de la película, en lugar de manejar el Millennium Falcon en primera persona, la cámara está ubicada sobre la nave.



SUPER NES



SUPER NES

BOSS

Galaxias paralelas

En el lapso de cuatro años en que LucasArts publicó el *Star Wars* de NES y la trilogía en SNES, otros dos desarrolladores publicaron tres juegos de Star Wars en Mac y PC: el primero fue *Star Wars: X-Wing* (Totally Games, 1993), seguido por *Star Wars Chess* (The Software Toolworks, 1993) y *TIE Fighter: Defender of the Empire* (Totally Games, 1994). Los juegos de Totally Games pasaron a la historia como unos de los mejores simuladores de combate espacial para PC de la época, con una velocidad y un movimiento tan fluido que dejaban en ridículo a shooters en 3D como el *Star Fox*. El *Star Wars Chess*... Bueno..., digamos que pasó a la historia del mismo modo que aquel especial de navidad de la familia de Chewbacca.

AL DÍA DE HOY, HAY MÁS DE 100 JUEGOS DE STAR WARS PUBLICADOS, SIN CONTAR EXPANSIONES.

SUPER NES

Al día de hoy, hay más de 100 juegos de *Star Wars* publicados –sin contar expansiones– de todo género (de pelea, carrera, aventura, puzzle y hasta baile) y para todo tipo de sistema (PC, consola, portátiles, celulares). Por eso, pueden usarse como un punto de apoyo para estudiar los saltos evolutivos que dieron los videojuegos de una generación a otra: desde los más unidimensionales de Atari hasta los 8 bits y las nuevas formas de representar el espacio y los personajes, dando nuevas opciones de gameplay a los jugadores; de los 8 a los 16 bits, con la posibilidad de explotar fondos y colores hasta generar mapas que dan una sensación de tridimensionalidad gracias al Mode 7..., y así podemos seguir hasta llegar al día de hoy, con el *Jedi Fallen Order* (Respawn Entertainment, 2019) y su preocupación por generar una historia atrapante que se desvía de la trama que conocemos, pero siempre siendo fiel al espíritu de la saga.

Aun entre todos esos títulos y después de tantos años, la saga *Super Star Wars* aparece como una de las más destacadas porque fue de las primeras en entender cómo interpretar el material original de las películas. Comprendió que el atractivo de *Star Wars* no estaba solamente en la guerra interestelar, sino en todo el universo: desde la arena de Tatooine hasta la nieve de Hoth y la flora y fauna de Endor; desde la avanzada tecnología de la Ciudad de las Nubes hasta la rebelión a piedrazos de los Ewoks. Así como la saga de *Star Wars* puede haber llevado a algunos fanáticos a comprarse un Super Nintendo para jugar a la trilogía del *Super Star Wars*, es probable que el *Super Star Wars* haya motivado a más de un jugador a ver las películas que lo inspiraron.

~~SUPER~~ STAR WARS

HUBO PLANES DE PORTEAR EL *SUPER STAR WARS* A SEGA, PERO FUE CANCELADO POR RAZONES DESCONOCIDAS. LA GENTE DE HIDDEN PLACE PUBLICÓ HACE POCO EL PROTOTIPO EN SU PÁGINA: HIDDENPALACE.ORG/STAR_WARS_(JAN_25,_1993_PROTOTYPE).



PUBLIS VIEJAS, HISTORIAS NUEVAS

La publicidad, arma de doble filo, es fundamental para comprender nuestra historia.

▶ POR SERGIO ANDRÉS RONDÁN

Para documentar la historia del videojuego y la informática nacional, es necesario atacar diversos flancos. Desde *Replay* le hemos dado duro y parejo al recurso testimonial, pero esa no es la única fuente de información. En los años 80, en el auge de las home computers, se llenaron páginas enteras de diarios y revistas con diversas publicidades relativas a las máquinas del momento. Las que aquí mostramos fueron escaneadas de la hemeroteca de la Biblioteca Nacional, y pertenecen a diversos números del diario *Clarín*, de los años 86 y 87.

¿Qué tiene de interesante el análisis de estas publicidades? En primer lugar, nos sirven para tener una información precisa sobre los precios de cada una de las home computers en circulación y así poder dilucidar cuestiones relativas a la popularidad de cada una de ellas. Por otro lado, pueden servir para encarar un análisis de la evolución de los precios de las computadoras en el período hiperinflacionario. Documentar los archivos publicitarios es también parte de la tarea para reconstruir nuestra historia videojueguil.



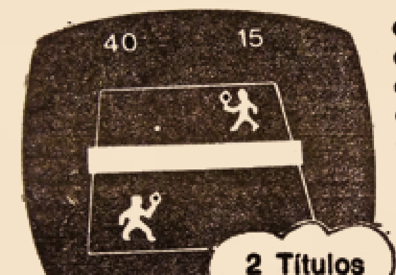




SECCIONES Y SUPLES TAMBIÉN



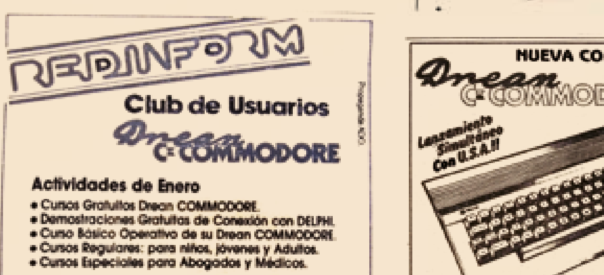
A TRAVÉS DEL TIEMPO FUERON APARECIENDO TAMBIÉN COLUMNAS, SECCIONES Y SUPLEMENTOS DE INFORMÁTICA O COMPUTACIÓN EN LOS PRINCIPALES DIARIOS DEL PAÍS. SU TRANSFORMACIÓN ES TAMBIÉN MATERIAL DE ANÁLISIS. POR EJEMPLO, EN EL DIARIO *CLARÍN*, EN UN PRINCIPIO, LA TEMÁTICA ERA ABORDADA DESDE UNA SECCIÓN DE COMPUTACIÓN DENTRO DEL HISTÓRICO SUPLEMENTO JOVEN *SÍ*.















AGARRAME QUE LO MATO

Ni los reyes de la pelea ni los luchadores callejeros: para ganar se necesita instinto asesino.

▶ POR KABUTO

En el año 1994 había solo un rey de los juegos de lucha: *Mortal Kombat II*. La secuela del éxito de Boon y Tobias había logrado sobrepasar en popularidad al antiguo campeón, el *Street Fighter II*, y, por primera vez, un juego de pelea realizado en los Estados Unidos ganaba protagonismo a base de violencia cruda e impactante. Pero no tardaría en aparecer un retador. La guerra de consolas de 16 bits estaba en su momento más álgido, y fue precisamente en 1994 cuando Nintendon't, con un equipo de desarrollo en Estados Unidos (RARE), sacó al mercado *Killer Instinct* en fichines (algo novedoso para esta compañía). Sabemos que no fue el final del combate mortal, pero *Killer Instinct* había llegado para dejar una marca en la historia del gaming.

ESTE JUEGO QUIZÁ SEA UNO DE LOS MEJORES JUEGOS DE PELEA PARA LA NINTENDO 64, CONSOLA QUE NO DEBE SER EL MEJOR EXPONENTE EN ESTE GÉNERO.

Más adelante, el juego tendría una secuela y un port para portátil, pero como todo buen hijo de padres separados, luego de la ruptura comercial entre RARE y Nintendo, tuvimos que esperar veinte años para que sanaran las heridas del doloroso divorcio y así tener una tercera entrega.

Killer combo

La primera versión del instinto asesino fue para las recreativas, un golpe disruptivo en la escena hegemonizada por la saga *Mortal Kombat* y la infinita lista de juegos de pelea japoneses: *World Heroes*, *Art of Fighting*, *Fatal Fury*, *Fighter's History*, *Samurai Shodown*, *King of Fighters* y la lista podría seguir infinitamente. Esta versión, visualmente impactante para la época, tenía un pseudo 3D implementado por RARE, técnica que veremos en muchos juegos posteriores de la misma compañía, como *Donkey Kong Country* (ver ***Replay*** #17).

El escueto roster de diez luchadores pareciera quedarse atrás comparado con las abrumadoras selecciones de personajes de otros títulos como *KoF 94*, que tenía la friolera de 24 peleadores. Pero si había algo que no les faltaba a estos diez, era carisma, quizás apoyándose un poco en algún que otro cliché: un hombre lobo, una agente secreta, un jefe indio, un boxeador, un robot asesino; todos los diseños fueron lo suficientemente llamativos y atractivos para no necesitar más que eso. A diferencia de *MK*, la historia de *KI* es súper explícita: o sos un experimento de Ultratech o estás en contra de que la corporación libere al engendro dimensional Eyedol. Corta. Según el canon, Orchid es quien logra derrotar a Eyedol. Y no, no fue con su polémica "fatality" de mostrar las tetas, faltó taller de género.

La versión de fichines fue un éxito absoluto. Los escenarios impactantes, las partículas volando por ahí y los combos (el plato fuerte y la gran innovación del título) supieron dejar boquiabierta a una generación que encontró renovación en el gameplay y subió la vara para lo que se vendría en juegos posteriores, como *Mortal Kombat 3 Ultimate*.

Ultimate combo

El éxito en los fichines obligaba a Nintendo/RARE a sacar un port hogareño y, si bien se anunció que esta versión hogareña saldría para la tempranamente llamada "Ultra 64", todo pareció acelerarse hacia 1995, cuando *Killer Instinct* llegó a la Super Nintendo.

El port de Super Nintendo es una obra de arte, si bien por las propias limitaciones del hardware era imposible hacer una copia perfecta, las quitas realizadas no afectaron en lo más mínimo lo que es básico en cualquier juego de pelea: la jugabilidad. Se simplificaron escenarios y se perdió algún que otro detalle visual, pero el pulido del trabajo fue impecable y la sensación en el joystick permaneció intacta.

Cabe recordar que la versión original venía con un regalo sin precedentes: el CD de la banda sonora del juego, la cual merece un artículo propio ya que fue simplemente espectacular, con temas que van desde el eurobeat hasta el heavy metal. La mejor forma de identificar una copia pirata de *Killer Instinct* de una original es que la primera nunca viene con el CD. Buen combo comercial.

Ultracombo

En su auge, Nintendo/RARE quisieron seguir exprimiendo esta nueva franquicia y lo hicieron por el camino más lógico, una versión para la otra exitosísima consola de la compañía, la Game Boy.

Esto implicaba un desafío mucho más grande debido al todavía más limitado hardware de la consola portátil, pero nuevamente supieron dar en el clavo, resignando apartado visual pero sin dar un paso atrás en lo que a jugabilidad se refiere. Fue así como, pese al monocromo y la humildad de la ya veterana consolita, la versión de *KI* para Game Boy es más que aceptable. La jugabilidad es sólida y las concesiones (menos personajes jugables) son tolerables. No es ni de cerca un mal juego, pero la pandilla ya agitaba por una nueva versión a todo culo.





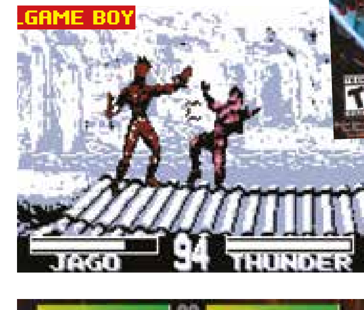
DISCO DE ORO

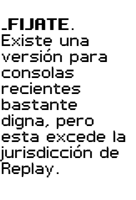
LA VERSIÓN HOGAREÑA DE *KILLER INSTINCT 2/GOLD* NO VINO CON UN CD CON LA BANDA DE SONIDO. ESTA SOLO SE ENTREGÓ A MODO PROMOCIONAL EN LOS DÍAS DE SU LANZAMIENTO OFICIAL, POR LO QUE EL DISCO ES UNA PIEZA DE COLECCIÓN REALMENTE ESCASA Y MUY BUSCADA, CON UN PRECIO QUE RONDA (AL MENOS) LOS 150 DÓLARES.



.MEGA COMBO. La versión original traía un CD con la banda de sonido, algo sin precedentes.







.FIJATE. Existe una versión para consolas recientes bastante digna, pero esta excede la jurisdicción de Replay.

Awesome combo

Con el lanzamiento de una nueva generación de consolas, Nintendo y RARE no iban a dejar pasar la oportunidad de volver a volarnos los dientes a combos. Fue así como en 1996 salió para fichines *Killer Instinct 2*, que estuvo a la altura de las circunstancias y de las expectativas. *KI2* arreglaba algunas cuestiones que la primera versión tenía medio flojas (la complejidad de los combo-breaker, por ejemplo) y lograba innovar con cosas como una barra para "súper". En cuanto a los personajes, dos murieron durante los acontecimientos de *KI 1*, Riptor y Cinder, Chief Thunder simplemente volvió a casa. Se suman en su lugar Gargos, Kim Wu, Maya y Tusk. *KI2* fue otro éxito para la sociedad Nintendo/RARE, pero el vínculo comercial empezaba a desgastarse.

C-C-C-C-Combo breaker

No mucho tiempo después saldría la versión para la ya consagrada Nintendo 64; el nombre del juego sería cambiado a *Killer Instinct Gold* y sufriría el downgrade inevitable. El juego tuvo un éxito moderado, sumaba contenido a la historia y nos ofrecía un grupo de nuevos luchadores a cambio de los que habían muerto o desaparecido en la primera entrega.

Este quizá sea uno de los mejores juegos de pelea para la Nintendo 64, consola que no debe ser el mejor exponente en este género, salvo por algunos casos contados, como *Super Smash Bros*. Pese a esto, las ventas no fueron tan buenas como esperaba Nintendo, que auguraba cifras millonarias como en las versiones de SNES. Debido a esto, la alianza Nintendo/RARE quedó estancada y no se verían más juegos hasta que Microsoft, en 2002, compró RARE, terminando así con el contrato feudal de Nintendo. En 2013, tras una pausa prolongada, saldría un nuevo *Killer Instinct* para Xbox One y PC. Pero esa ya es otra historia.



FANTASY CHEAT

Si son de los que piensan que ningún *Final Fantasy* de la PSX tiene trucos, acá les va una sorpresa que les va a volar la tapa.

▶ POR CHRISTIAN GULISANO

Típica situación en el correo de lectores de cualquier revista de fines de los 90: "Por favor, pásenme algún truco para el *Final Fantasy VII*", suplica encarecidamente un jugador; "No, pibe, los *Final Fantasy* no tienen trucos", responde un insensible redactor. Así, con esta negativa fría y tajante, los fanáticos del hitazo de Square debían aceptar el supuesto hecho de que a esta aventura había que jugarla a lo guapo. Y aunque pasaron más de 20 años desde su lanzamiento, el mito de que el título de Cloud y compañía no tiene trucos sigue vigente en el imaginario colectivo. Pero, a veces, los mitos pueden ser desacreditados. Sigan leyendo y descubran que el "Fainal" sí tiene un truco.

Existe una forma curiosísima de tener más puntos de vida en los duelos, y que viene de diez cuando las papas queman. En cualquier momento en el que necesiten recuperar energía, activen



el hechizo "Regenerar" y cualquier otro hechizo más. Cuando el "Regenerar" termine y el otro esté por comenzar, abran la tapa de su PlayStation. Al cargar el segundo hechizo, la consola se va a colgar, pero en el juego el tiempo seguirá pasando y todos sus puntos de salud se completarán al máximo. Finalmente, cierren la tapa y el juego continuará justo donde lo dejaron, pero con la vida a tope. Como pueden ver, un truco poco ortodoxo, pero súper útil y efectivo.

UN TRUCO POCO ORTODOXO, PERO SÚPER ÚTIL Y EFECTIVO.

Habiendo demostrado que existe esta trampita para el *Final Fantasy VII*, alguno se preguntará si esta podría llegar a utilizarse en la esperada remake que llegará a las tiendas en el próximo mes de abril. La lógica parece indicar que no. De todas formas, es muy útil para ir entrenando en el juego original y así prepararse para cuando haya que jugar la reedición como se hacía antes de que apareciera este truco: a lo guapo.

▶ PIXEL ART POR @ROBOSEPU

